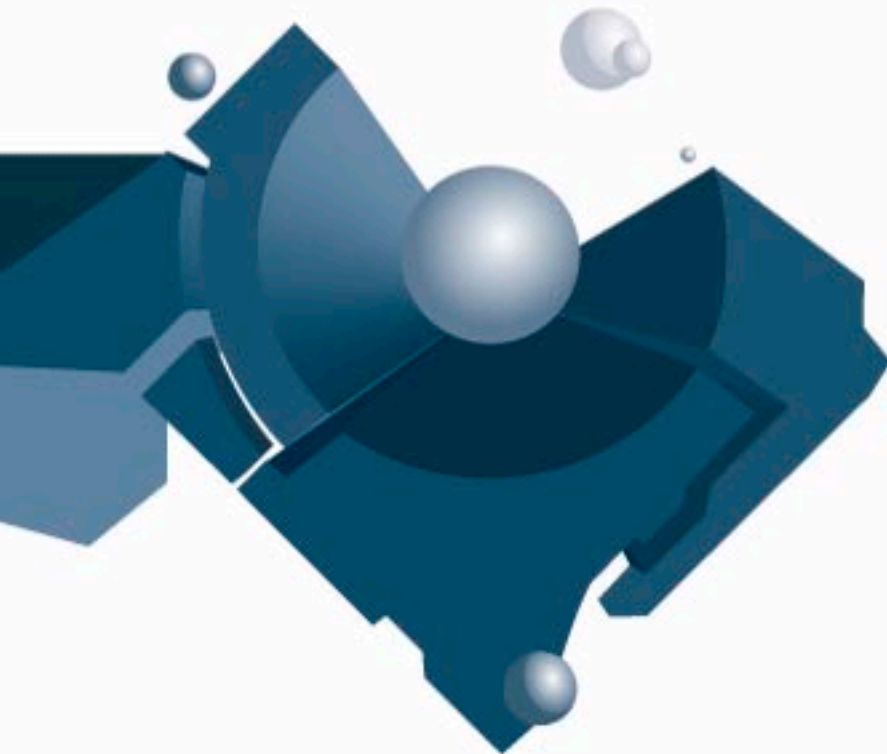


バージョン4.5の新機能



CUBASE 4

Advanced Music Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer

本書の記載事項は Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。

本書で取り扱われているソフトウェアはライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製はライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップコピー）。

Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2008.

All rights reserved.

目 次

5	はじめに
6	Cubaseの世界へようこそ！
7	新機能の詳細
8	VST Sound
8	ASIOデバイス用プラグ&プレイ機能
8	VSTコネクション プリセットの自動生成
9	強化されたモニタリング機能(Cubaseのみ)
9	Mac OS X バージョンの新機能
9	リモート デバイス
10	メディアベイ用キー コマンド
10	OMFの読み込み(Cubaseのみ)
10	VSTインストルメントへのクリックのルーティング
10	オートスクロールの一時停止
11	プロジェクト同期設定ダイアログの新しい項目
12	索引

はじめに

Cubase の世界へようこそ！

この度は Cubase 4.5 をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。
本バージョンは全ての Cubase ユーザーにとって新しい数々の機能を搭載したと共に、アドバンスド インテグレーション ディーエスピースタジオ MR816 X / MR816 CSX およびアドバンスド インテグレーション コントローラー CC121 にも対応しました。

この文書ファイルでは、バージョン 4.1 以降に追加または変更された機能をまとめて順にご紹介します。

プログラムバージョンについて

本書では Windows、Mac OS X、両方の OS（オペレーティング システム、プラットフォーム）用バージョンを扱っています。

機能や設定項目によっては、一方の OS にのみ該当するものもあります。その場合は、その旨が明記されています。

⇒ 特に但し書きのない場合、本書の記述内容は Windows 用、Mac OS X 用の両バージョンに当てはまります。

キー コマンドの表記について

Cubase のキー コマンド（キーボード ショートカット）の多くは「修飾キー」と呼ばれる命令用のキー（modifier key）と共に使用されます。この修飾キーはオペレーティング システムによって異なります。例えば、取り消し操作の既定（デフォルト）キー コマンドは Windows の場合、[Ctrl]-[Z] ですが、Mac OS X では [Command]-[Z] になります（[Command] はアップル マークのついたキー）。

本書では、修飾キーを伴うキー コマンドを記述する場合、まず、Windows の修飾キーを挙げ、次のように記載します。

[Windows 修飾キー]/[Mac 修飾キー]-[キー]

例えば、[Ctrl]/[Command]-[Z] と表記されている場合、Windows では、[Ctrl] キー、Mac OS X では [Command] キーを押した状態で、[Z] キーを押すことを意味します。

同様に、[Alt]/[Option]-[X] とある場合、Windows では [Alt] キー、Mac OS X では [Option] キーを押したままで [X] キーを押すことを指します。

⇒ 本書では「右クリック」という言葉が出てくる場合があります（コンテキストメニューを開く場合など）。アップル社製コンピュータでシングルボタンのマウスをご使用の場合、[Ctrl] キーを押した状態でクリックする操作が「右クリック」に相当します。

新機能の詳細


VST Sound

本バージョン 4.5 で、スタインバーグは VST Sound を導入しました。これは、VST3 に直接統合される、サウンドフレーム メディア マネージメント システムの新しいバージョンです。VST Sound を利用すると、プラグインや VST インストゥルメントのメーカーは、メディアペイに統合できる製品を作ることができます。もちろん、オーディオ、ループ、VSTi プリセット、ビデオ、MIDI ファイル、トラック プリセットなど、これまでサウンドフレームが対応していた全てのファイル形式もそのまま使えます。これまでのスタインバーグ製品の一部であったサウンドフレームは、このバージョンで VST Sound に置き換わりました。

ASIO デバイス用プラグ&プレイ機能

スタインバーグのオーディオデバイス MR816 シリーズは Cubase とのプラグ&プレイに対応しています。このデバイスは Cubase が起動している最中でも、接続したり電源を入れたりすることができます。その場合、Cubase は自動的に MR816 シリーズのドライバを使って VST コネクションの状態を更新します。

- ・スタインバーグは、この機能が他のデバイスでも適切に機能するという保証はできません。使用しているデバイスが、このプラグ&プレイ機能に対応しているかどうか不明な場合は、そのデバイスの説明書を参照してください。

 プラグ&プレイ機能に対応していないデバイスをコンピュータの使用中に接続したり、はずしたりすると、そのデバイスやコンピュータが破損したり不具合が生じたりする可能性があります。ご注意ください。

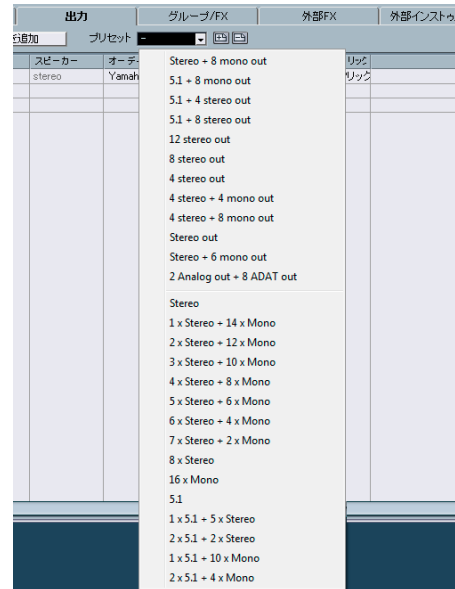
VST コネクション プリセットの自動生成

VST コネクション ウィンドウ ("デバイス (Devices)" メニュー) の "入力 (Inputs)"、"出力 (Outputs)" タブには、"プリセット (Presets)" 欄があります。この欄のメニューには、既定 (デフォルト) 値として、いくつかの標準的なバス設定項目が用意されています。また、ユーザー独自の設定をプリセットとして保存することもできます。

本バージョンでは、こうした標準的なプリセットを補う、新しいタイプのプリセットが加わりました。それは「自動生成」されるプリセットです。Cubase は、毎回、起動中にオーディオ デバイスの物理的な入出力ポートを検出し、そのデバイス環境に合ったプリセットを自動的に作成するようになりました。

このデバイス対応型プリセットでは、次のような内容が考えられます。

- ・ 1 つのステレオ バス
- ・ ステレオバス、モノラルバスの様々な組み合わせ
- ・ 複数のモノラルバス
- ・ Cubase のみ: 1 つの 5.1 バス (6 つ以上の入力ポートがある場合)
- ・ Cubase のみ: 5.1 バスとステレオバスの様々な組み合わせ (6 つ以上の入力ポートがある場合)
- ・ Cubase のみ: 5.1 バスとモノラルバスの様々な組み合わせ (6 つ以上の入力ポートがある場合)



VST コネクション ウィンドウの "出力 (Outputs)" タブでは、"プリセット (Presets)" 欄のメニュー上部に標準プリセット、下部に自動生成されたプリセットが表示されます。

このプリセット自動生成機能があると、オーディオ デバイスを簡単にすばやく接続して使うことができます。毎回、作業を始める前に VST コネクション ウィンドウで使用デバイスに手動でバスとポートの割り当てを行う必要はもうありません。特に、様々なデバイスを使用した場合や複数の異なるスタジオで作業する場合などには、この機能がとても役に立ちます。

強化されたモニタリング機能（Cubase のみ）

本バージョンの Cubase では ASIO ダイレクト モニタリング機能もさらに拡張されています。

オーディオ デバイスによっては（コントロール ルーム セクションも含めて）ミキサーのボリューム フェーダー、入力ゲイン コントロール、コントロール ルームのスタジオ センド レベルを調整することでモニタリングのレベルやパンニングを制御できるようになりました。

また、ASIO ダイレクト モニタリングとスタインバーグのオーディオ デバイス（MR816 シリーズ）を組み合わせた場合、実質的にモニタリングのレイテンシーはゼロになります。

Mac OS X バージョンの新機能

チャンネル名の検出

使用するオーディオ デバイスによっては、ポートの ASIO チャンネル名を自動的に認識できるようになりました。操作手順は以下のとおりです。

1. "デバイス（Devices）" メニューから "デバイス 設定（Device Setup）" ダイアログを開きます。
 2. "VST オーディオシステム（VST Audio System）" ページにある "ASIO ドライバ" 欄をクリックし、プルダウン メニューから、使用するオーディオ デバイスの項目を選択します。
 3. 左側のデバイス リストで、使用するオーディオ デバイスを選択します。
右側に設定項目が表示されます。
 4. 設定セクション内にある "コントロール パネル（Control Panel）" ボタンをクリックします。
オーディオ デバイス用のコントロール パネルが表示されます。
 5. "CoreAudio チャンネル名を使用（Use CoreAudio Channel Names）" の項目をオンにします。
 6. "OK" ボタンをクリックしてコントロール パネルを閉じます。
 7. "OK" ボタンをクリックして "デバイス 設定（Device Setup）" ダイアログも閉じます。
 8. バスの設定を行うために再び VST コネクション ウィンドウを開くと、"デバイス ポート（Device Port）" 欄に表示されるポート名が CoreAudio ドライバの使用している名前に対応しています。
- ⇒ こうして作成されたプロジェクトを旧バージョンの Cubase で開く場合は、VST コネクション ウィンドウで、もう一度、ポート接続の割り当てを行う必要があります。

ポートの選択とオン／オフ切り替え

使用しているオーディオ デバイスのコントロール パネル（前項参照）では、入出力ポートのオン／オフ切り替えができるようになりました。これにより、例えば、ライン入力の代わりにマイク入力を使用したり、必要であれば、オーディオ デバイスの入出力ポートを全てオフにしたりすることもできます。

⇒ この機能は、内蔵オーディオ装置、標準的な USB オーディオ デバイスと、いくつかのオーディオ デバイス（Pinnacle CineWave など）にのみ使用できます。

デバイスの設定

"デバイス 設定（Device Setup）" ダイアログで、使用しているオーディオ デバイス用の設定ページにある "設定アプリケーションを開く（Open Config App）" ボタンをクリックすると、そのオーディオ デバイス用のコントロール パネルが表示されます（該当するソフトがある場合）。ここでは、オーディオ デバイスに関連した各種の設定を行うことができます。設定できる内容は該当するデバイスによって異なります。詳細はデバイスの説明書を参照してください。

リモート デバイス

使用するリモート コントロール デバイスによっては、"デバイス 設定（Device Setup）" ダイアログ内の該当するデバイスの設定ページに、以下のような新しい機能のいくつか、または全てが表示されます。

機能	内容
リセット（Reset）	デバイスの設定を出荷時の状態に戻します。
バンク（Bank）	デバイスに複数のバンクが備わっている場合、この欄のポップアップ メニューでバンクを選択できます。 Cubaseの起動時には、ここで設定したバンクが自動的に選択されます。
スマート スイッチ ディレイ（Smart Switch Delay）	ソロやミュートなど、Cubaseに備わった機能のいくつかは、「スマート スイッチ」と呼ばれる動作仕様に对应しています。これは、ボタンを押してオン／オフ切り替えを行う通常の操作に加え、ボタンが押されている間だけ該当する機能をオンにするものです。その場合、ボタンを放すと同時に、その機能はオフになります。 この欄のポップアップ メニューでは、ボタンを押してから「スマート スイッチ」モードになるまでの時間を指定できます。"オフ（Off）" を選択すると、スマート スイッチ機能はオフになります。

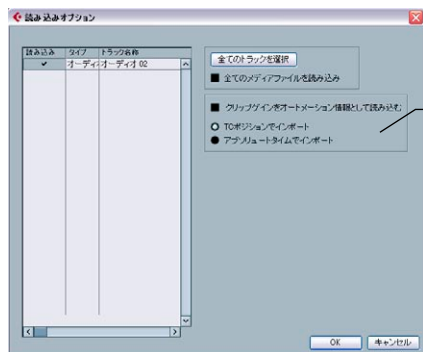
メディアペイ用キー コマンド

キーボードショートカットを使ってメディアペイ関連の機能をいくつか実行できるようになりました。使用するキーは "キー コマンド (Key Commands)" ダイアログ ("ファイル (File)" メニュー) で設定できます。これにより、コンピュータ キーボードを使ってプリセットを順に選択したり、プリセット ブラウザを開いたりできるようになりました。矢印キーを使ってメディアペイ ウィンドウ内の選択要素を切り替えることもできます。また、検索条件をリセットしたり、メディア ペイをアプリケーション起動時の状態に戻したりすることも可能です。

⇒ これは、メディアペイ機能のいくつかがリモート コントロールできるようになったことを意味します。

OMF の読み込み (Cubase のみ)

OMF を読み込む際にファイルをプロジェクトの時間上にどのように配置するかについて、二通りの選択ができるようになりました。



OMF の "読み込みオプション (Import Options)"

- "TC ポジションでインポート (Import at Timecode Position)" は、OMF ファイルに含まれる要素をオリジナルの TC ポジションにインサートします。

これは、インポートしたい全ての要素をオリジナルに忠実な TC ポジションに (OMF に保存されている通りに) 配置したい時に便利です。Cubase が元の OMF と違ったフレーム設定をされていても、全ての要素が正しい位置に配置されます。

これは、映像関連のプロジェクトで主に必要とされる設定です。

- "アブソリュートタイムでインポート (Import at Absolute Time)" は、OMF に含まれる要素を、保存されている TC ポジションで始まり、残りの要素の位置関係が保持されるように配置します。

これは、Cubase の時間軸上に配置された後、要素の相対的な位置が重要とされる場合に使用します。Cubase が元の OMF と違うフレームレートで設定されていたとしても、全ての要素が相対位置を保った状態で配置されます。

配置する要素間のタイミングを重視する音楽制作で主に必要とされる設定です。

VST インストルメントへのクリックのルーティング

MIDI のメトロノーム クリックを設定する際、音色として VST インストルメントを使用できるようになりました (音色は VST インストルメント ウィンドウで設定します)。

1. "トランスポート (Transport)" メニューから "メトロノーム設定 (Metronome Setup)" を選択します。
2. "MIDI クリック (MIDI Click)" セクションの "MIDI ポート / チャンネル (MIDI Port/Channel)" ポップアップ メニューでリスト表示される VST インストルメントを選択します。

VST インストルメント ウィンドウでソフト音源が読み込まれていることを確認してください。"MIDI クリック オン (Activate MIDI Click)" にチェックを入れてください。

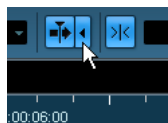
3. 録音 / 再生時の設定に伴い、選択された VST インストルメントでメトロノーム クリックが再生されます。

オートスクロールの一時停止

プロジェクト ウィンドウやその他のエディタ ウィンドウのメイン ツールバーにある "オートスクロール (Autoscroll)" ボタンの右隣に、"編集中はオートスクロール機能を保留 (Suspend Autoscroll when Editing)" ボタンが付きました。オートスクロール設定がオン (青く点灯) の場合、再生中の現在位置のカーソルが常に見える様に、画面は自動的にスクロールされます。

しかし編集中にオートスクロール設定をしていると、カーソル移動に追従して突然画面が切り替わり、編集対象を見失ってしまう事もあります。

このように、再生しながらの編集中にはオートスクロールをしなくない場合に便利な機能です。



"編集中はオートスクロール機能を保留 (Suspend Autoscroll when Editing)"

この設定がされていると、再生中にイベント表示のどこかをクリックすれば直ちにスクロールが止まります。

1. オーディオやMIDIのパート、イベントを含むプロジェクトを開きます。
2. "オートスクロール (Autoscroll)" と "編集中はオートスクロール機能を保留 (Suspend Autoscroll when Editing)" の両方のボタンをクリックします (両方のボタンが青くなります)。
3. 再生を開始します。
4. プロジェクト中のオーディオ、MIDI パート、イベントを編集します (例:トラック上で位置を動かす)。

オートスクロール ボタンはオレンジに切り替わります。

オートスクロールは一時停止され、カーソルが画面の右端まで行っても、画面はカーソルを追わなくなります。

再生を停止、又はオートスクロール ボタンを再度押す (ボタンは再び青に点灯) と、オートスクロール機能が再び作動します。

プロジェクト同期設定ダイアログの新しい項目

"プロジェクト同期設定 (Project Synchronization Setup)" ダイアログ内右下にある "MIDI クロック出力先 (MIDI Clock Destinations)" 欄には、"停止モードで MIDI クロックを送信 (Send MIDI Clock in Stop Mode)" という項目が設けられました。

- この項目がオンになっていると、Cubase は停止している時でも選択されたMIDI クロック出力先にMIDIクロック信号を送信し続けます。
使用している MIDI キーボードの内蔵アルペジエータが MIDI クロック信号でテンポ制御される場合などには、Cubase が停止モードの場合でも適切なテンポを保てるので、この機能が役に立ちます。また、Cubase が停止中でもプロジェクトのテンポを送信できるため、この機能を使って外部リズム マシンでドラム パターンを再生することもできるでしょう。
 - この機能がオフになっていると、Cubaseは再生中にのみMIDI クロック信号を選択されたMIDI クロック送信先に送信します。
この場合、上述した MIDI キーボードのアルペジエータは、Cubase が停止すると同時にタイミングの基準を失うことになります。
- ⇒ MIDI クロック信号は常にプロジェクトのポジション (プロジェクトカーソルの位置) を基準にして送信されることに、ご注意ください。

索 引

A

Alt/Option キー [6](#)

C

Ctrl/Command キー [6](#)

M

Mac OS X

オーディオ ハードウェアの設定 [9](#)

チャンネル名の検出 [9](#)

ポートの選択、オン/オフ切り替え [9](#)

V

VST コネクション

プリセットの自動生成 [8](#)

VST サウンド

概要 [8](#)

き

キー コマンド

表記 [6](#)

し

修飾キー [6](#)

と

同期

停止モードで MIDI クロックを送信 [11](#)

ふ

プラグ&プレイ機能

ASIO デバイス [8](#)

め

メディアペイ

キー コマンド [10](#)

も

モディファイア キー [6](#)

モニタリング [9](#)

り

リモート デバイス

スマート スイッチ デイレイ [9](#)

設定のリセット [9](#)

バンクの選択 [9](#)